

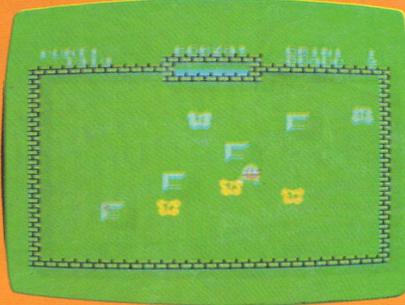
# SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

MAKE  
A PIZZA



AIR RAID



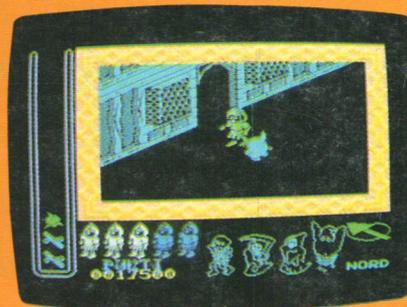
FROG

WOW  
COCCO

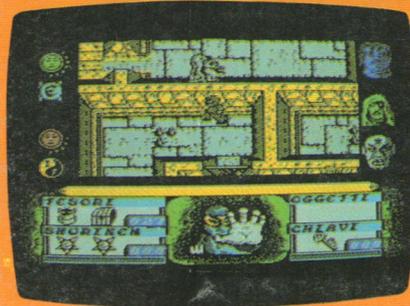
KRIOX



BLACK  
DEATH



NINJA



I MAGNIFICI  
SETTE MSX  
IN TURBO  
FAST LOADING

# SOLO PER GIOCO

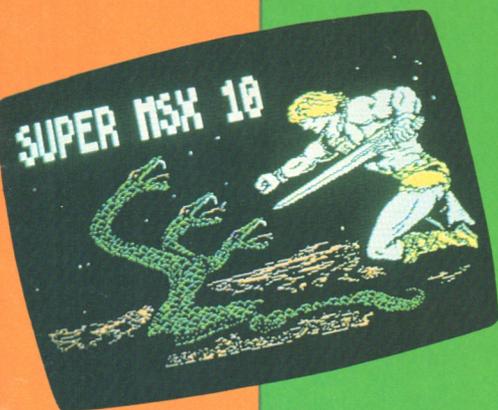
## ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI GIOCHI:

Inserite la cassetta nel registratore, regolate il volume a circa 3/4 dell'ampiezza massima, digitate l'istruzione RUN "CAS:" e premete PLAY sul registratore; il caricamento dei vari pezzi di programma avverrà automaticamente, fermate il registratore solo a gioco iniziato.

In caso di caricamento errato del programma in turbo, contraddistinto da variazioni colorate del bordo video, vedrete lampeggiare la spia luminosa del CAPS LOCK presente sul computer, riavvolgete il nastro e cercate di ricaricare il gioco variando il volume fino ad individuarne l'esatta posizione.

Se dopo aver provato con il suddetto accorgimento non riuscite a caricare il programma agite, ma con molta cautela, sulla vite di regolazione dell'azimut.

*Questo mese non vogliamo tediarvi con la presentazione di hardware sofisticatissimo o di tecnologie d'avanguardia. Vogliamo risvegliare in voi la voglia di giocare un po' con la fantasia e molto con l'attenzione. Nel primo caso vi chiediamo di sbrigliare la vostra fantasia nell'immaginarvi cosa possa essere un mondo popolato di Hyperblobs e di macchinette mangiasoldi. Nel secondo caso vi chiediamo un po' d'attenzione per farvi scoprire i fantastici risultati che si possono ottenere con il gioco che vi insegna a costruirvi dei videogames eccezionali, subito buoni per essere messi sul mercato. Siamo certi che tutto ciò vi basterà per un mesetto in attesa che esca il prossimo numero della rivista!*



pag. 4 **MAKE A PIZZA**

pag. 5 **AIR RAID**

pag. 6 **FROG**

pag. 7 **WOW COCCO**

pag. 8 **KRIOX**

pag. 9 **BLACK DEATH**

pag. 10 **NINJA**

Per il caricamento  
dei giochi "digitare RUN" CAS:

pag. 12 **HYPER BLOBS:**

*Tutti insieme per le vacanze*

pag. 14 **DIZZY DICE:**

*Un po' di casinò non fa mai male*

pag. 16 **HYSTERIA:**

*Mai perdere la calma*

pag. 21 **SHOOT EM  
CONSTRUCTION KIT:**

*Fatevi i vostri giochi!*

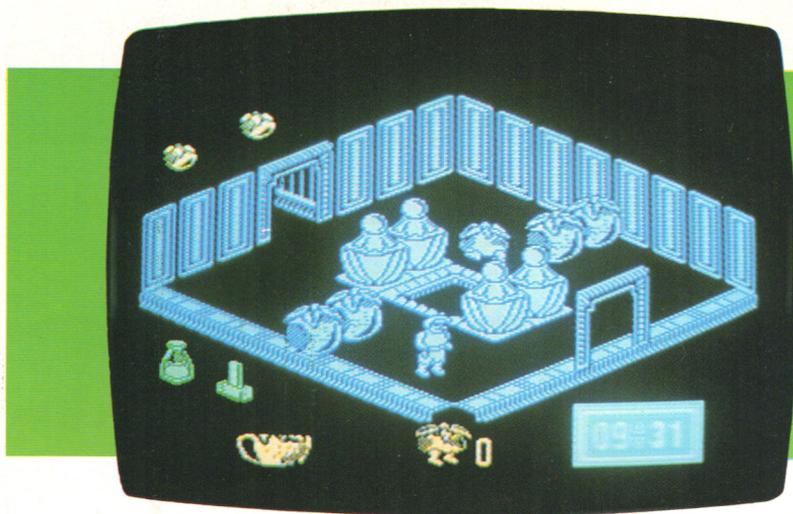
pag. 24 **KNIGHT MARE:**

*I sogni spesso sono incubi*

pag. 28 **YOGI BEAR**

*Alla ricerca del caro Boo Boo*

# MAKE A PIZZA



## CHE GIOCO È

Vi troverete in una fattoria particolare infestata da pomodori di varia specie, il vostro compito è il recupero del maggior numero di pomodori salterini molto utili per cucinare le pizze che i clienti vi hanno richiesto. Recuperate tutti gli oggetti che trovate ma i più importanti sono il martello, per uccidere il grosso pomodoro che cammina, e la bottiglia con il liquido per immobilizzare i pomodori salterini. Dopo aver immobilizzato i pomodori salterini raccoglieteli premendo l'apposito tasto e portateli sotto una delle varie presse automatiche che producono passato di pomodoro. Per intrappolare il grosso pomodoro che cammina colpitelo con il martello ed una volta fermato spingetelo nella buca circostante. Ricordate che il vostro tempo a disposizione scade alle ore 17 circa, non peggiorate la situazione venendo a contatto con i pomodori giganti perché ogni volta che lo fate venite penalizzati di parecchi minuti. Siate astuti ed attenti, per passare alle stanze successive dovete trovare il giusto passaggio o il giusto modo di aggirare l'ostacolo... Ed ora iniziate a giocare ma ricordate di tenere sott'occhio l'indicatore del tempo, sarà il modo principale di rimanere in vita!

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

Z	ruota a sinistra
X	ruota a destra
A	cammina
Q	salta
1/2/3	raccoglie o lascia pomodori
4/5/6/7	raccoglie o lascia altri oggetti
8/9/0	raccoglie o lascia carte
STOP	pausa
S	riparte
CLS/HOME	per terminare il gioco

# AIR RAID



## CHE GIOCO È

Eccoci proiettati nel futuro con un velivolo dalle prestazioni eccezionali che vi permette di combattere i ribelli del vostro pianeta.

Vi sono tre fasi di attacco ben distinte nelle quali dovrete utilizzare armi diverse a seconda delle necessità; con grande sprezzo del pericolo cercate di superare ciascuna di queste fasi senza farvi colpire perché avete a disposizione solamente tre velivoli.

Nella prima fase cercate di colpire i razzi in partenza, le enormi cisterne contenenti cibo e i depositi di combustibile che vi riforniranno di carburante; nella seconda fase affrontate l'attacco missilistico cercando di evitare la collisione e nella terza fase provate a sconfiggere la terribile squadriglia aerea nemica.

Concludete la vostra missione nel minor tempo possibile perché ogni secondo trascorso corrisponde al consumo di parecchi litri di combustibile, quindi siate abili ed attenti.

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

**P** pausa  
**ESC** termina il gioco

# FROG



## CHE GIOCO È

La povera rana, protagonista della storia, è caduta in una buca che l'ha condotta in una caverna nel sottosuolo e il vostro compito è di riportare la poveretta in superficie perché possa tornare a saltellare felicemente.

Cercate di saltare, con la giusta potenza, in direzione di qualche piano più alto e continuando di conseguenza tentate di raggiungere l'ultimo piano dal quale basta un balzo nella giusta misura per riuscire a raggiungere l'esterno.

Le difficoltà non terminano qui, infatti, avrete a che fare con piante carnivore, cresciute proprio in corrispondenza della verticale di pendii scoscesi, ed inoltre con uno strano uccello preistorico molto simile ad uno pterodattilo.

Per saltare in qualsiasi direzione tenete premuto il tasto della direzione desiderata e rilasciatelo nel momento voluto per stabilire la potenza del salto stesso.

Per ottenere una visione più ampia, in modo da controllare la posizione del volatile, premete spazio o fuoco e contemporaneamente la direzione di cui volete un campo più ampio.

Siate prudenti nello stabilire la forza del salto perché potrebbe accadervi di cadere malamente e quindi scivolare di nuovo verso il piano più basso, magari in bocca ad una delle già citate piante carnivore.

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

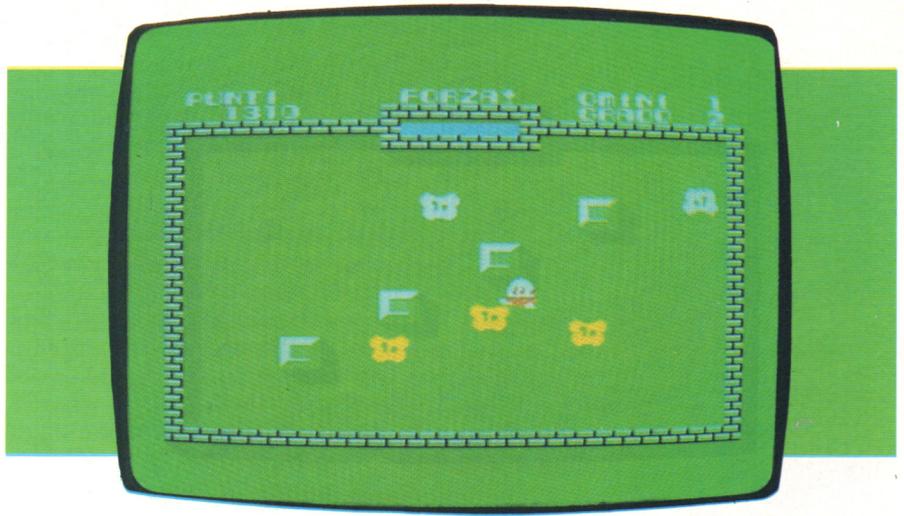
**STOP**

pausa

**ESC**

termina il gioco

# WOW COCCO



## CHE GIOCO È

Il simpatico protagonista di questa vicenda possiede delle noci di cocco e deve cercare di uccidere gli strani esseri nemici lanciando contro di essi una di queste noci.

Un particolare divertente di questo gioco è la possibilità di dare potenza alla noce lanciata in modo di non farla cadere come accade normalmente; questa caratteristica potrà servire in svariate circostanze perché, considerato che la noce rimbalza nello schermo come in un biliardo, giocherete di sponda.

In cima allo schermo si trova l'indicatore di forza che corrisponde all'energia della noce, quando l'energia raggiunge la parte sinistra dell'indicatore la noce si spacca.

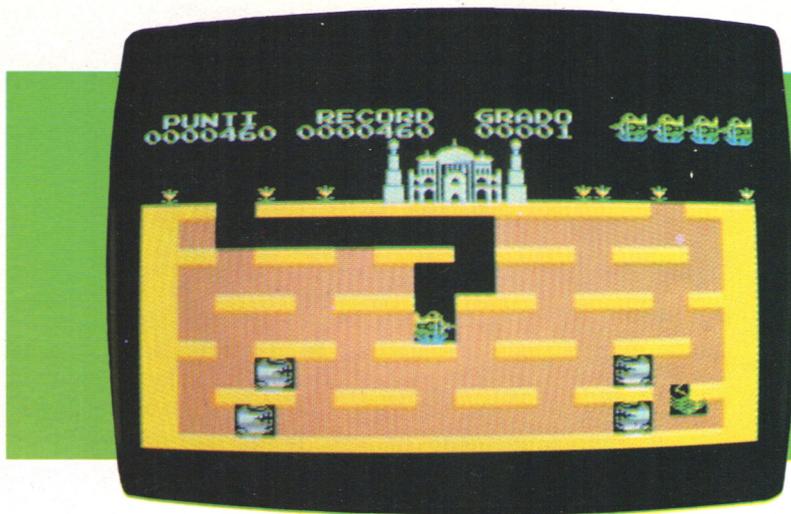
Per aumentare la suddetta energia dovrete muovere velocemente ed alternativamente i tasti sinistra e destra, per lanciare la noce lo spazio o il fuoco sul joystick.

Fate attenzione a non dare troppa energia alla noce perché, rimbalzando su un lato dello schermo, potrebbe ritornare verso la vostra direzione e colpirvi a morte; quindi chi non è un professionista nel gioco del biliardo eviti i lunghi lanci perché... le noci di cocco fanno molto male!

## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

# KRIOX



## CHE GIOCO È

Questa strana macchina perforatrice possiede un getto di liquido congelante molto utile per uccidere i dexioniani e i kitioniani, terribili mostri che popolano il sottosuolo in corrispondenza di un grande palazzo di cui è difensore.

I kitioniani non sono molto pericolosi perché si muovono verticalmente ma lasciano alle proprie spalle degli ammassi di terra che rallentano i movimenti di Kriox.

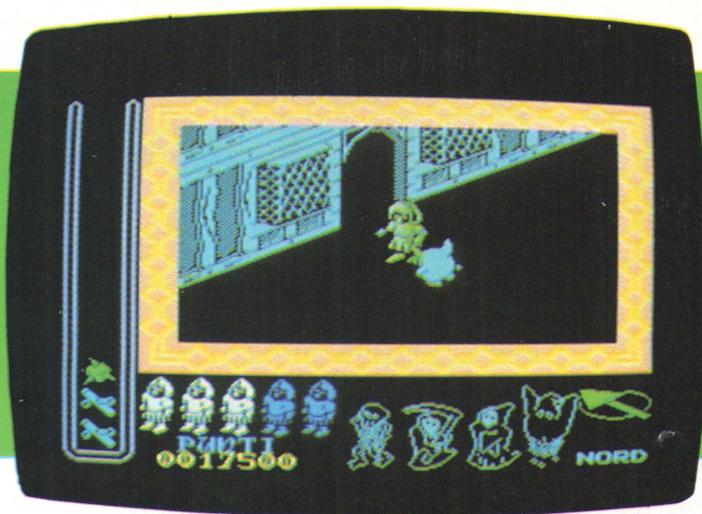
I dexioniani attaccano Kriox molto abilmente raggiungendolo ed investendolo con il loro getto di fuoco, il loro intento è di penetrare all'interno del palazzo, per questo Kriox deve necessariamente distruggerli immobilizzandoli con il getto congelante ed in seguito colpendoli con la punta dopo aver preso la rincorsa.

Fate attenzione perché sia i vostri movimenti che quelli dexioniani vengono rallentati in caso di tunnel pieno di terra, in caso contrario il nemico potrebbe fare delle brutte sorprese.

## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

# NINJA



## CHE GIOCO È

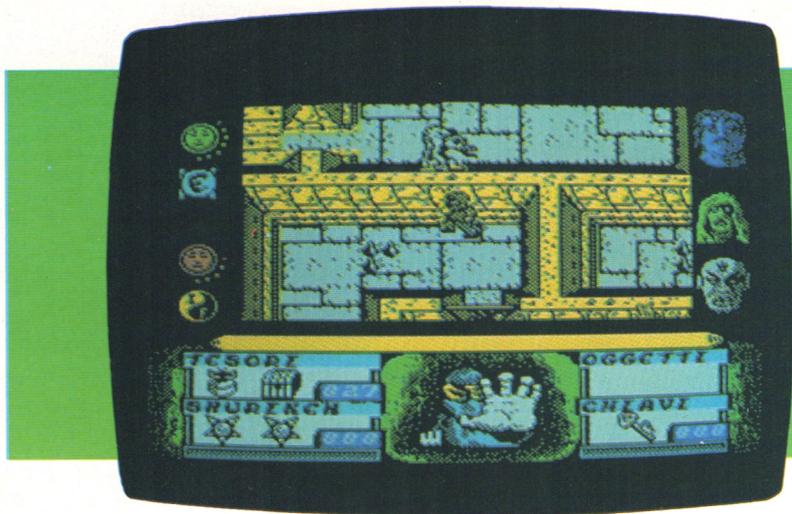
Una lunga strada per giungere da "novizio" a maestro Ninja. Iniziate questo pellegrinaggio nel tempio del coraggio uccidendo i tre guardiani che custodiscono gli ingressi, ma lo dovrete fare con tempi e modi ben precisi altrimenti non otterrete buoni risultati. Cercate di non utilizzare le shuriken se non quando è strettamente necessario perché da quel momento dovrete battervi a mani nude. La forza diminuisce intanto che procedete all'iniziazione ma potete chiedere al vostro nume tutelare di aiutarvi a riconquistare la vostra energia perduta. Schivate qualsiasi nemico, per cercare di non perdere energia in seguito allo scontro, ma soprattutto non catturate i ragni mentre sono in aria e non camminate sopra i loro buchi perché perdereste le vostre preziose chiavi. Questo gioco è diviso in vari piani ma per accedere ai sottostanti dovrete recuperare determinati oggetti in questo modo potrete in seguito scendere e prendere il veleno. Per raccogliere le pergamene che vi portano alla promozione dovrete recuperare un tesoro ed una formula magica ma questo solo dopo aver eseguito una sequenza di operazioni, la cui disposizione è ignota e siete voi a dover spremere le meningi per trovare la giusta soluzione. Ricordate di non sprecare le chiavi aprendo porte inutili e come ultimo aiuto sappiate che la corda magica potrà essere recuperata solo dopo aver preso: l'amuleto, la formula magica, il palanchino ed il veleno. Non posso dire altro, ma vi meritate comunque un augurio di buona fortuna!

## TASTI:

### JOYSTICK

Q	sinistra
W	destra
P	alto
L	basso
SPAZIO	spara
CTRL + STOP	termina il gioco
1	pausa
2	riconquista la forza

# BLACK DEATH



## CHE GIOCO È

Ecco un gioco che ingolosisce gli amanti dell'horror, infatti la città scenario è stata conquistata dalle forze maligne e tutti gli abitanti sono stati trasformati in mostri al servizio del diavolo. Il protagonista della vicenda dovrà cercare di sconfiggere il maligno rendendo inoffensivi i suoi potenti emissari cioè lo scheletro, la morte, il monaco pazzo ed il fantasma. Per riuscire nella sua impresa deve recuperare i quattro oggetti, sparsi per la città, capaci di combattere gli emissari; gli oggetti sono la bibbia, la croce, il martello ed infine una specie di uovo. Oltre agli oggetti sopra descritti, il nostro eroe deve recuperare le armi, reperibili all'interno delle varie costruzioni, che servono per combattere i mostri. Mentre cammina alla ricerca degli oggetti potrebbe trovare anche uno scarpone alato che gli permette di camminare velocemente ed inoltre una bottiglia di liquido rigenerante che guarisce ogni danno causato da scontro fisico. Partite alla ricerca dei vari oggetti ma ricordate che le vite a vostra disposizione sono solamente cinque perciò regolatevi di conseguenza.

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

X/V/N	sinistra
C/B/M	destra
A/S/D/F/G	indietro
Q/W/E/R/T	fuoco
SHIFT	pausa
RETURN/CTRL.	cambio della direzione di visualizzazione

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

IL VOSTRO COMPUTER

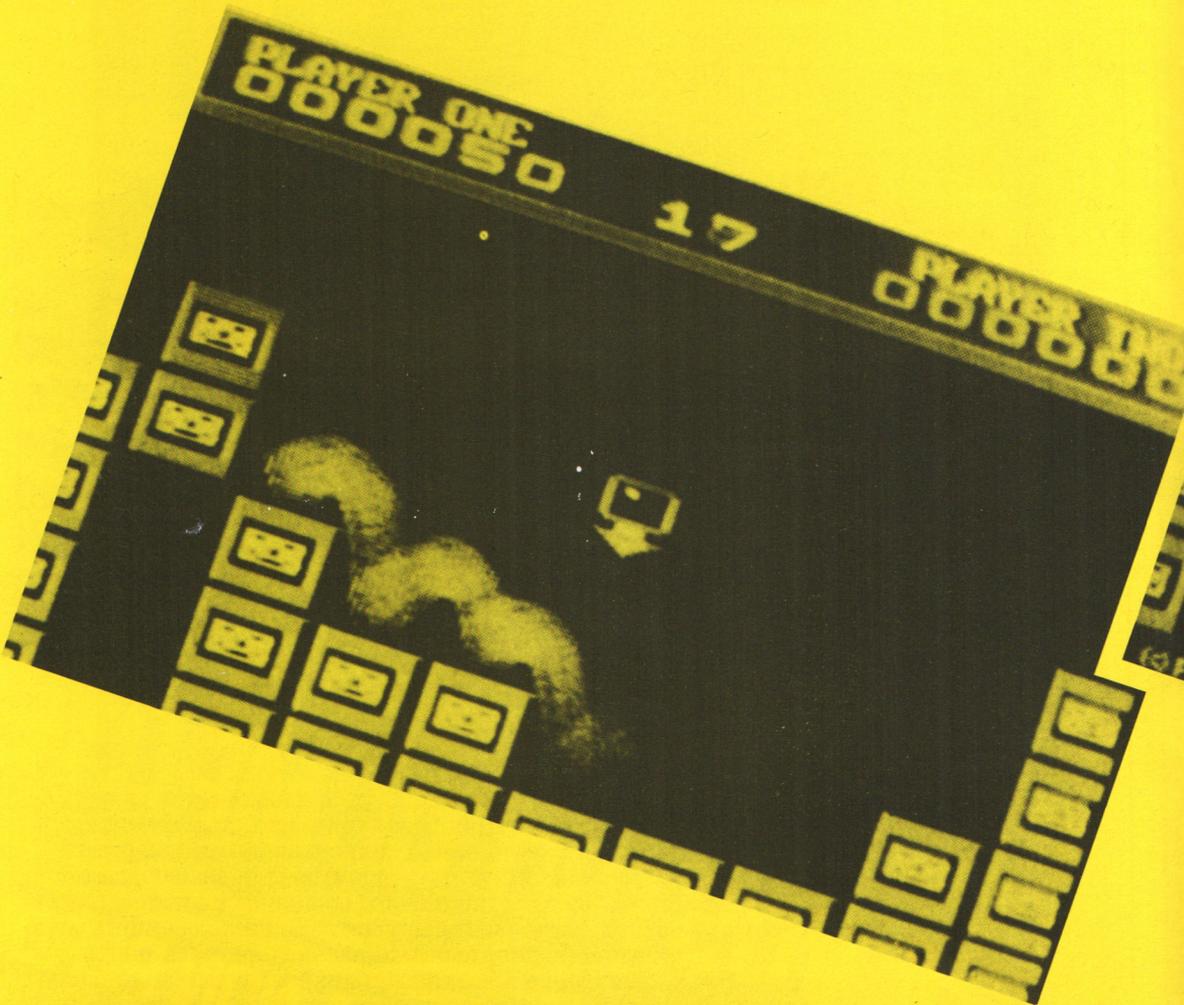
DA NON PERDERE!

I nostri **Bloppods** sono in vacanza sul pianeta Cubos. Hanno una memoria da dinosauri. Il tuo compito è quello di assicurarti che tornino tutti insieme dalla vacanza: che non è facile! Il problema principale rimane il fatto che l'architetto del pianeta ha proprio creato uno sfondo fatto di cubi... E questo è il problema fondamentale. I Bloppods devono saltare

tra i cubi da sinistra a destra in continuazione ed è tuo compito fermare ogni cubo che ti intralcia il cammino e bloccare quelli che cadono in ogni buco sullo sfondo. Non è tutto. Devi anche salvare 8 piccoli blobs manipolando una freccia-cursore proprio di fronte a dove questi blobs saltano e fanno fuoco su ogni cubo, per prenderlo e spostarlo fuori dal percorso (puoi solo prenderne 4 alla volta).

La più grande delle tue preoccupazioni non è certo quella di muovere strategicamente le pedine che ti ostacolano per battere il tempo a tua disposizione. Più difficile ancora è chiudere gli spazi. Nei primi livelli

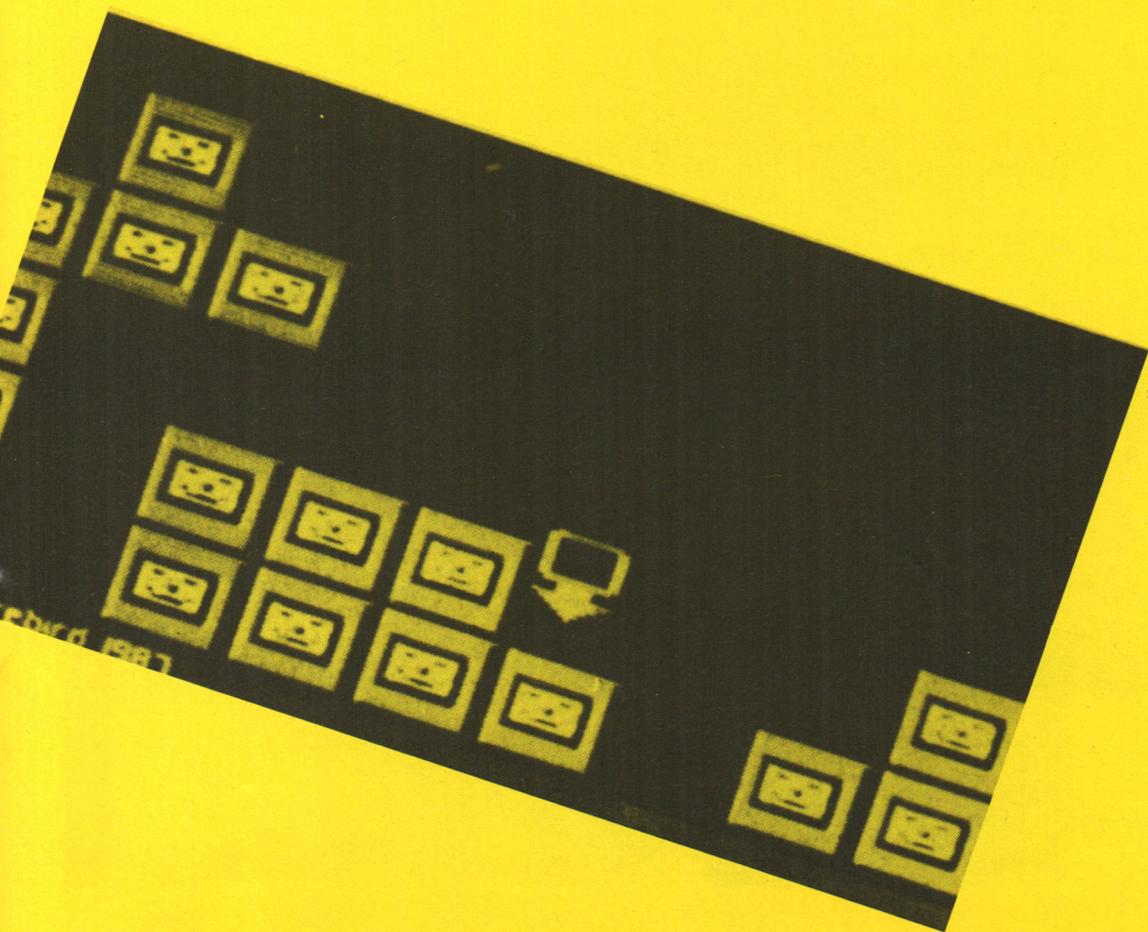
# HYP BL



# ER LOBS

li spazi sono abbastanza limitati ma successivamente si fanno sempre più grandi. Per chiuderli devi prima prendere ciò che ti serve (massimo 4 oggetti come al solito) e poi fai fuoco a seconda di dove vuoi depositarli. Come puoi immaginare tutto ciò deve essere fatto tremendamente in fretta così che i blobs non raggiungono lo spazio prima del necessario. Più avanti nei successivi livelli, quello che dovrai fare è spostare alcuni cubi e tentare di chiudere gli scolari in un recinto, per lasciarli andare solo a lavoro finito e, come se non bastasse, anche i cubi sono contro di te. Alcuni di loro, se toccati, mangeranno i blobs. Altri, se presi, non potranno essere riposti nuovamente. Fortunatamente ce ne sono anche alcuni che ti danno dei punti. Devi salvarne 8. Il tuo gioco finisce quando tutti i blobs sono morti. Tieni presente che ci sono anche dei livelli-bonus che ti danno ogni 4 quadri la possibilità di aumentare il tuo punteggio.

t.d.



# HYSTERIA

Hysteria non è il gioco più originale dell'anno: non è che un altro di quei lunghi giochi che tentano di eliminare le cose cattive, con l'aggiunta di armi che cambiano caratteristiche. Non ci sono inoltre molti livelli come nel gioco Green Beret, tuttavia è un gioco apprezzato e ricco di qualità. Sarete totalmente attratti dalla moltitudine di opzioni, fra le quali gli effetti sonori e il silenzio, i grafici in bianco e nero o a colori, la stanza della fama.

Occorre del tempo per rimettere ordine nel tempo, e voi iniziate in un'epoca molto remota, circa nel 3000 a.C., e vagate tra antichi templi ornati di colonne, poi un salto nei giorni in

cui vi erano gli orgogliosi cavalieri e la vita inglese si svolgeva nei castelli. Dopo ciò un salto nello spazio. I guerrieri del tempo con i loro mostri non apprezzano molto il fatto voi vogliate mettere ordine tra le loro azioni malvagie e prima che possiate dire qualcosa, loro vi stanno spingendo chissà dove, tentando di avvolgervi. Tutti i mostri hanno un loro compito nello loro ere, ad esempio nell'antichità voi combattete contro i centauri.

All'inizio del gioco non siete attrezzati per il vostro lavoro, ma possedete solo uno scudo con poteri limitati ed un elmo acustico, anch'esso limitato. Ma avete il potere di trasformare gli



oggetti in armi. Ma di quali oggetti si tratta? I limoni, i vermi. Sì, camminate su uno di quei vermi che di tanto in tanto ricoprono la terra, sparate contro le gronde sporgenti e trasformatelo in un limone, poi saltate o volate su di esso ed il vostro indicatore di armi si muoverà verso una montagna.

Voi potete scegliere quell'arma o continuare finché ottenete qualcosa più potente. In alcuni casi potete usare molteplici poteri. Mentre proseguite, alcune malvagità lasceranno indietro dei pezzi di puzzle e dopo che ne avete raccolto un numero sufficiente, apparirà un'immagine del vostro nemico che si trova in quel livello: quando vi trovate a questo stadio entra un folletto e vola intorno a voi cercando di spararvi. Non è un compito facile ucciderlo, ma se riuscirete, otterrete dei punti ed entrerete nell'era successiva.

1. Le vostre ali si bloccano non appena cerchi di muoverle e vi è un tempo limite per le armi. Cercate di uscire da questa zona.

2. Il volo è molto utile quando vi trovate agli

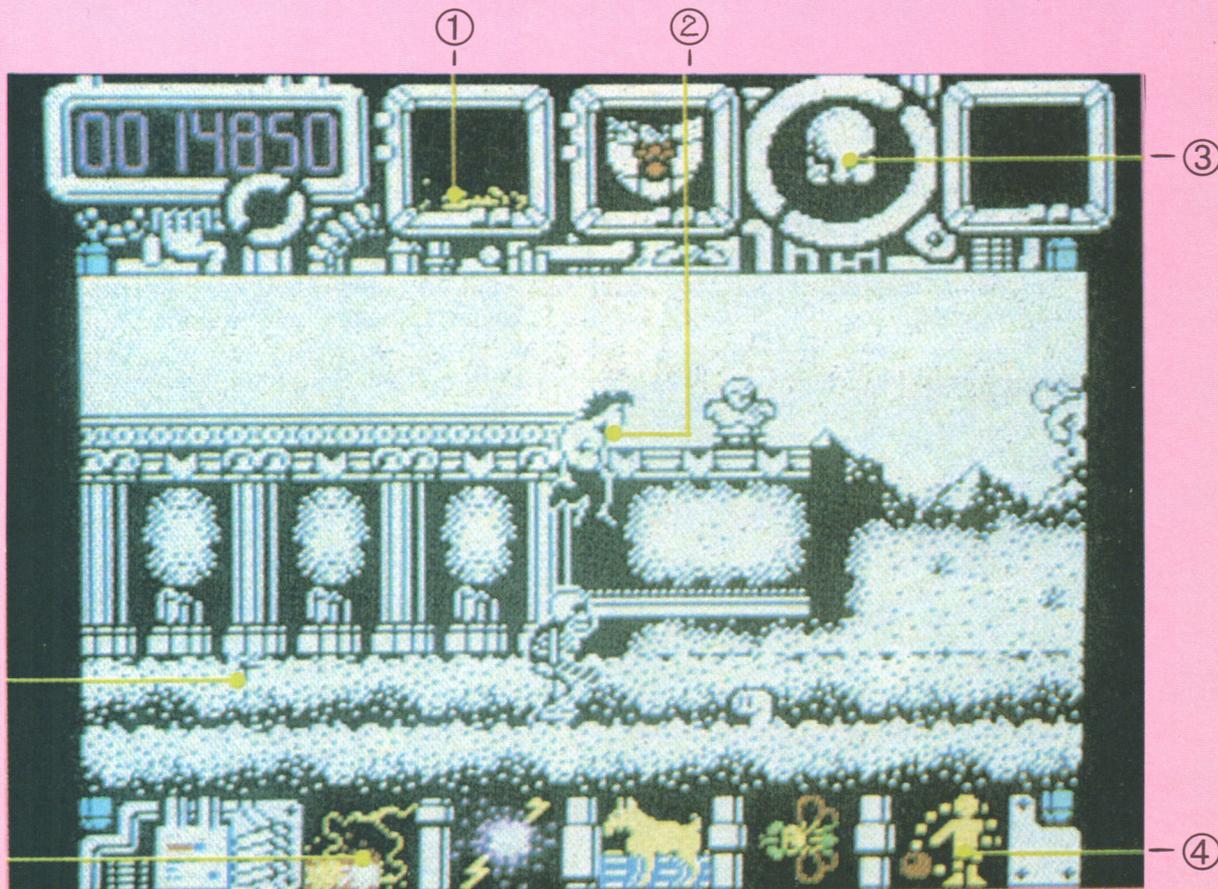
ultimi stadi, ossia quando il terreno si riempie di vermi: riuscirete ad evitarli se non camminate.

3. In queste tre finestre appaiono delle figure che mostrano i vostri progressi, poi svaniscono quando diminuisce la forza. Il ritratto mostra il vostro potere mentre lo scudo dovrebbe parlare da sé. Il viso del vostro nemico si ingrossa mentre raccogliete i pezzi del puzzle, poi scompare quando distruggete il folletto.

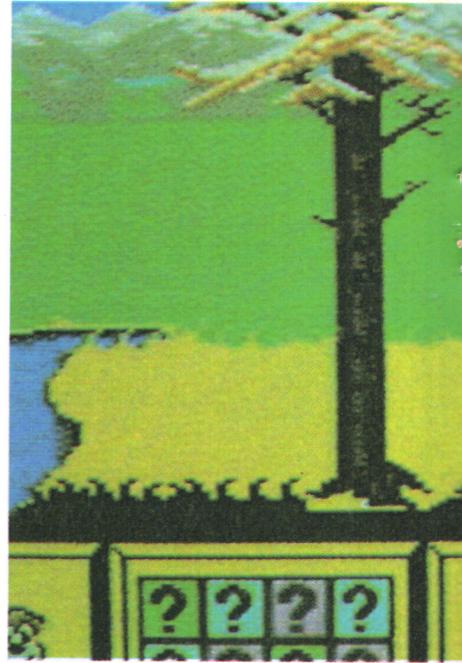
4. Vi sono due armi disponibili: la prima è un disco girevole, mentre la seconda fornisce una copertura totale alle tre orbite circolari. Cercate di averle a vostra disposizione, quando incontrerete il folletto.

5. Delle due possibilità di sparare, date la priorità al blaster. Camminate verso sinistra sul primo schermo in modo da trovare in breve tempo un paio di limoni.

6. La vostra regione può essere colorata, ma noi preferiamo il monocromo per permettervi di vedere il bordo, quando raggiungi la zona dei vermi.



# YOG



# I BEAR

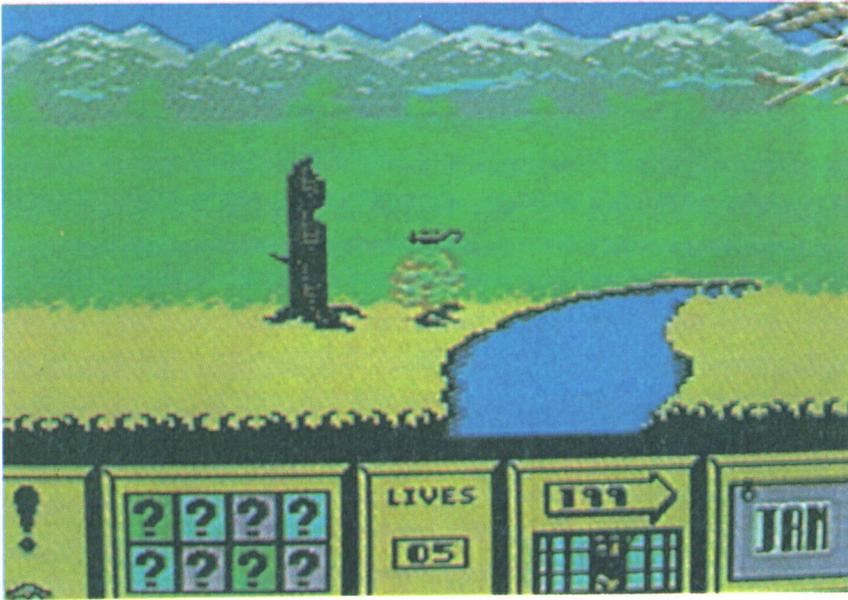


Non posso sopportare che il compagno di Yogi, Boo Boo, sia stato rapito da un malvagio cacciatore. Solo Yogi può salvarlo da un destino malvagio. Yogi dovrà salvare Boo Boo dalla gabbia dove è stato imprigionato. Il gioco comincia con il cacciatore che trasporta rapidamente l'indifeso Boo Boo sul tuo quadro, all'interno di Jellystone Park, dove cammina su e giù aspettando il suo destino, destino che è quello di essere venduto al circo.

Nel caso tu ne abbia bisogno, in fondo al quadro troverai Boo Boo chiuso in gabbia con il numero esatto di quadri che ti rimangono prima di raggiungerlo. Non avendo tempo da perdere, Yogi appare sul tuo quadro a sinistra ed è esattamente dove comincerai. Col passare dei quadri continuerai a viaggiare da sinistra a destra. La sola cosa che Yogi deve evitare sono le profonde buche nel terreno e le rane. Nel gioco ci sono tre tipi di pericoli: buche e fiumi (che significano per te perdere una delle tue cinque vite) e ostacoli un po' meno dannosi i singolari geyser e le rane che fanno fare a Yogi assurdi ruzzoloni.

Nello stile dei veri cartoon il suo cappello è sempre in aria e atterra sulla sua testa facendogli perdere un po' della sua energia. Infine ci sono altri rischi mortali (umani): tra loro il Ranger Smith, che insegue Yogi tanto per farlo, adirati campeggiatori stufo di mangiare e ancora altri cacciatori. Se non riesci a sfuggire ecco che il tuo Yogi potrà ricorrere ad uno stratagemma e mimetizzarsi diventando un cespuglio, ma ciò gli toglierà altra energia. Quella che gli rimane viene misurata con uno speciale misuratore, in basso a sinistra dello schermo: un'immagine di Yogi ad un certo punto si abbassa piano piano, con sopra una grande esclamazione, quando diventa sempre più debole. Fortunatamente, l'energia può essere rifornita nuovamente arraffando i cestini da picnic abbandonati in giro dai campeggiatori e rubando pesce ai pescatori.

Sarai obbligato a rubare parecchio cibo, perché animali quali l'alce, le api e qualcosa che assomiglia ad un "gabbiano" te ne ruberan-



no sempre di più per tentare d'indebolirti. Ci sono anche le vipere, molto pericolose, un loro morso e sei morto. Lo scopo del gioco è duplice: c'è un calendario in basso a destra del video che mostra i giorni, partendo da gennaio, mese in cui Boo Boo è stato rapito. Per chi ha appena iniziato e per gli incapaci è abbastanza riuscire a sopravvivere il più a lungo possibile e hai a tua disposizione una tabella per segnare i tuoi punteggi e i miglioramenti raggiunti. Chi è più ambizioso può tentare di salvare Boo Boo nel più breve tempo possibile. Per raggiungere Boo Boo avrai bisogno di prendere punti dalle grotte. Se riesci ad entrarci, potrai uscire dal gioco molti quadri prima della tua posizione originale. D'altro canto potresti anche finire molto ma molto prima!! Devi solo decidere... e specialmente occhio alle scorciatoie.

Quando raggiungi la grotta il gioco non è finito. Yogi dovrà saltare sopra delle strane rocce in giusta sequenza, prima di riuscire ad avere la chiave della cabina del camper. Se sba-

glia l'allarme suonerà e addio ad un'altra vita. Ma ecco un aiuto a portata di mano. Boo Boo ha lasciato una traccia fatta di mele caramellate con delle soluzioni su di esse, ma non è tanto facile raggiungerle quanto lasciarsele sfuggire.

I grafici e l'animazione sono veramente brillanti. E molto simili ai cartoons. Anche l'effetto della terza dimensione è fantastico.

V. Ver



# DIZZY Dice



GOOD LUCK!

010 POINTS



PRESS "RETURN" TO START GAMBLE

È il famoso gioco delle macchinette mangiasoldi. Ogni volta che inserisci una moneta i 3/4 rocchetti girano vertiginosamente e se i simboli — di solito frutta — sui rocchetti si fermano su una delle combinazioni vincenti una somma di denaro ti cadrà ai piedi, tra 10 penny e 150 sterline.

Poi anche puoi rischiare tutto quello che hai vinto per cercare di vincere sempre di più. Il programma vuole essere il più vero possibile. La prima cosa da fare è chiaramente sperare che i rocchetti si fermino su una delle molte combinazioni vincenti. Sfortunatamente non te ne posso dire nemmeno una, perché le istruzioni non me lo permettono. Una volta ottenuta la soluzione — vincente o no — hai la possibilità di tenere fermo un rocchetto e far girare tutti gli altri, utilissimo in particolar modo do-

po una vincita.

I quattrini qui vengono sostituiti con i punti. A ogni vincita ottieni dei punti che vanno da un minimo di 2 a un massimo di 100. Un altro modo di vincere è difficile da capire e un po' ridicolo anche per un patito come me. Qualche volta inaspettatamente vinci 2 punti. Dopo esserti riposato un po' a Montecarlo con questa principesca somma puoi sperare di alimentare i tuoi guadagni o coprire le tue perdite. Puoi scegliere da 1 a 5 frutti, ognuno ti darà la possibilità di far aumentare vertiginosamente i tuoi soldi da 1, 5 a 6: più grande è il fattore di moltiplicazione sul simbolo e più piccola la probabilità.

Ecco, la ruota gira. E se si fermerà sui frutti che tu hai scelto sarai il vincitore.

f. gu.



# SHOOT CONSTRUC

Questo gioco va oltre quegli sforzi fatti, permettendoti di progettare tutti gli aspetti del tuo proprio *Shoot'em up*. Non devi essere un bimbo-prodigio o un perfetto programmatore per saperlo usare: è un aggeggio molto facile. Progettare e creare il tuo gioco implicherà più di un leggero colpettino alla chiave d'ac-

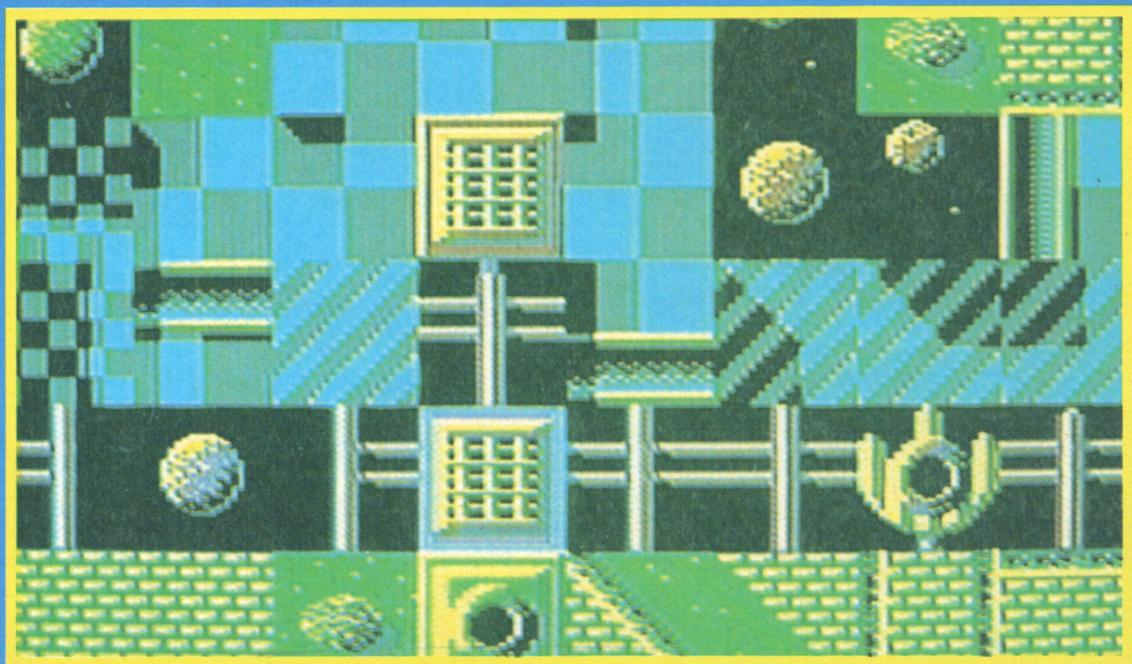
ensione e, come con tutti i giochi il suo successo dipenderà tanto dalla sua originalità che dalla sua progettazione e produzione. È completamente guidato da una serie di indici dove varie scelte vengono selezionate o attraverso la cloche o con i tasti. Il più importante dei menù offre delle possibilità per dirigere le tue



# EM UP CONSTRUCTION KIT

Se hai mai pensato di scriverti ed idearti i tuoi giochi o hai mai pensato di poter fare un lavoro migliore dei professionisti, allora questa è la tua opportunità. Certo, abbiamo già visto in passato giochi del genere, come *Pinball construction set* e *Mirror soft's games creator*. Il problema di base con questi primi tentativi —

se così possiamo chiamarli — era il fatto che essi erano in realtà troppo limitati. Potevi cambiare le tue pedine, qua e là, occuparti degli effetti sonori, e giocherellare con alcuni "parametri". Ma non era la stessa cosa che crearti il tuo gioco ed i risultati finali chiaramente non erano gli stessi.



pedine, completare gli sfondi, pensare agli oggetti, agli effetti sonori, ai limiti posti al giocatore, agli attacchi ai vari livelli e al set del gioco. La selezione di ognuna di queste opzioni ti porterà ad un sotto-indice: un'altra lista di specifici elementi. Hai anche altre facilitazioni a tua disposizione. Una volta disegnate le tue pedine puoi dare ad ognuna di esse un ruolo ben preciso, nell'ambito del gioco. Darai ad ognuna un numero al quale si riferisce una certa azione: questa parte controlla anche l'animazione, come e dove l'oggetto si muove. Qui è dove metterai la tua nave per poi muoverla a destra e a sinistra con la tua cloche.

Allo stesso modo programmerai anche gli alieni e li apposterai dove vorrai sul tuo schermo. In più dovrai specificare a che velocità vanno i tuoi alieni (Indiani o altro che siano) quanti punti meritano, dove e quando spareranno e a che effetti sonori saranno legati.

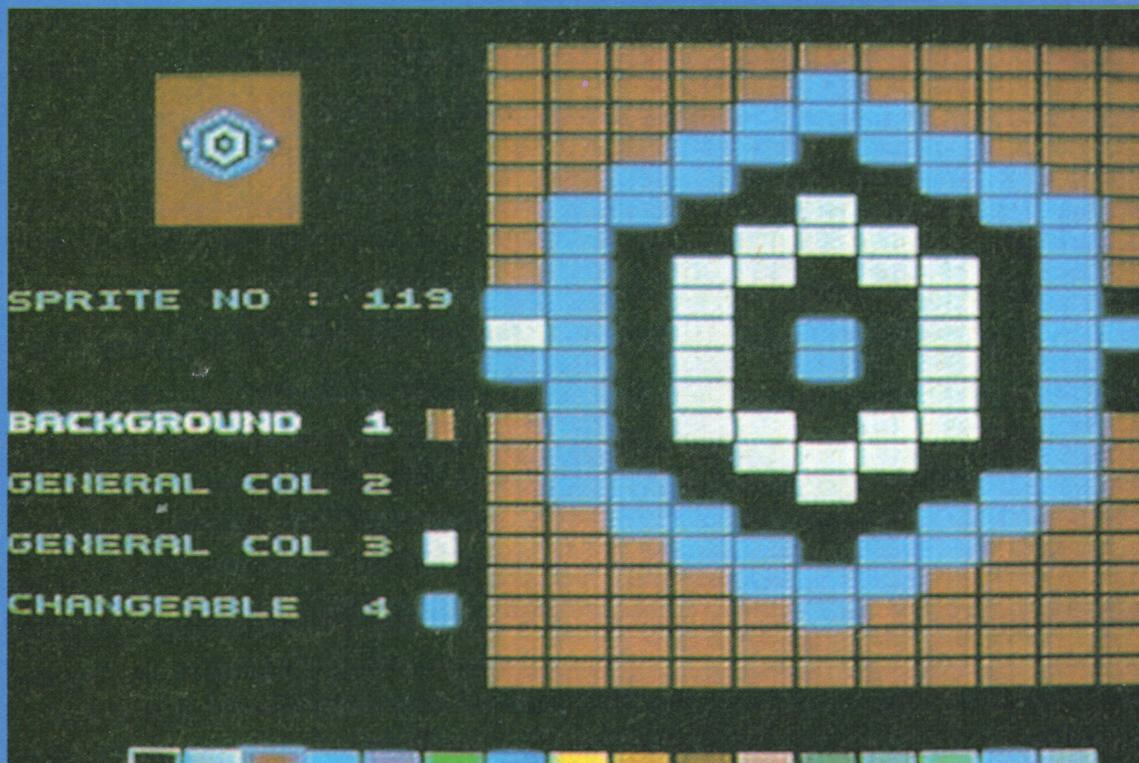
Il punto più positivo sono le facilitazione: i parametri, le onde, gli attacchi... possono essere variati con dei controlli immagini su un mixing-desk, uno speciale tavolo. Puoi fare un esperimento con 4 effetti del giocatore 1, altri 4 col giocatore 2 e altri 8 più 8 con gli alieni... per un totale di 24.

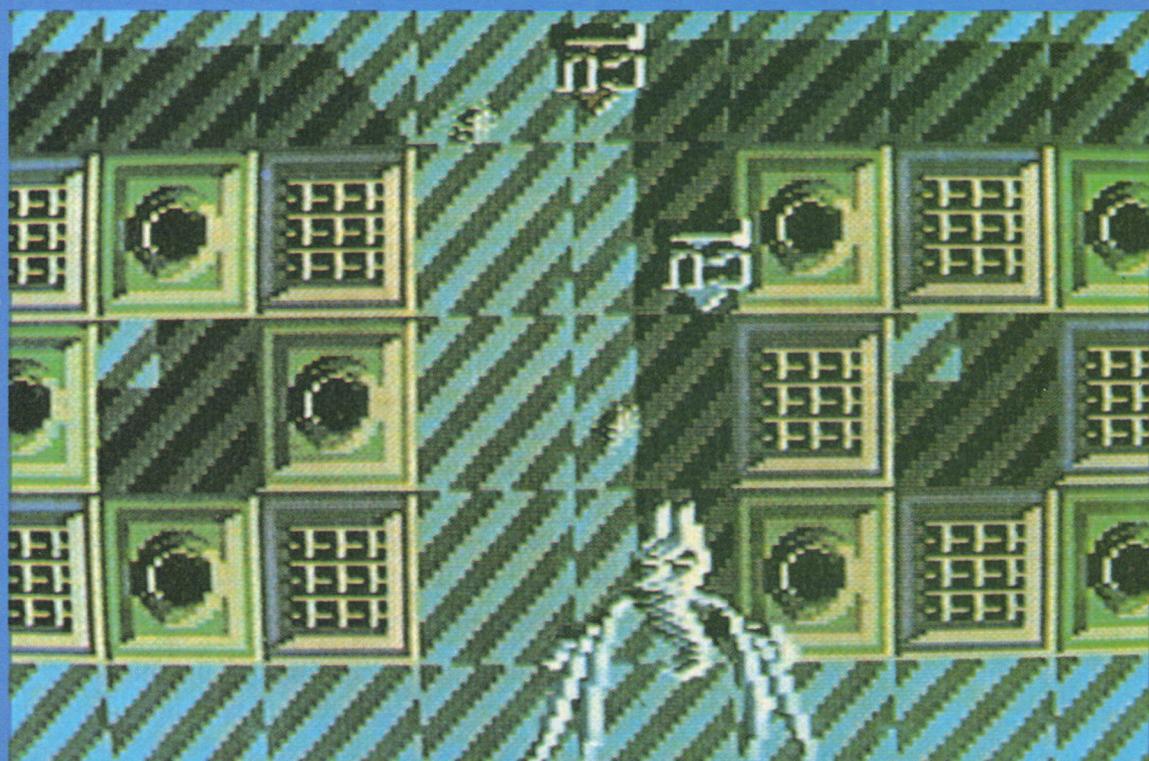
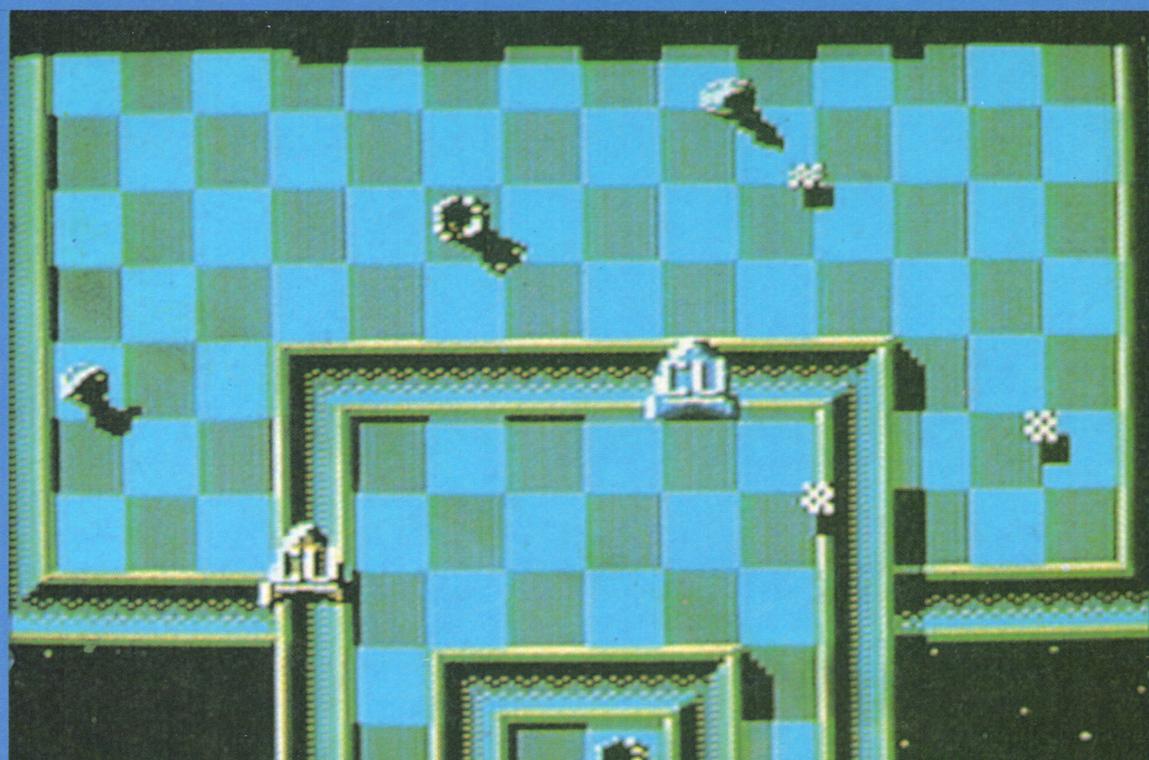
Forse l'ultimo compito più importante da portare a termine è progettare lo sfondo. Fatto da serie di 5 x 5 personaggi puoi disegnarli, costruirti le varie serie e porli sulla mappa del gioco. Altri elementi essenziali devono essere incorporati nel gioco prima d'iniziare.

Dovrai anche decidere in quale parte del video puoi ancora restare quali far scorrere e in che direzione. Infine puoi anche cambiare il finale con un quadro che funga da titolo. Potrebbe poi essere un'idea fare periodicamente un test solo per vedere i tuoi progressi, raramente essi risultano come te li aspetti.

È veramente un gioco ben pensato e creato. Se hai un'idea per un gioco, ma non le possibilità per attuarla questo è certamente un modo per poterlo fare. E non lasciare che qualcuno ti dica che il tutto è un imbroglio. Quasi ogni gioco prodotto oggi è messo insieme ad elementi scelti e selezionati, da biblioteche o altri giochi, e persino i migliori programmatori devono servirsi di strumenti di sviluppo. Questo è veramente uno dei più sofisticati. Alla fine della giornata quello che conta sono le tue nuove idee che riguardano nuovi programmi.

**Cristina Barigazzi**





The title screen for the game Thunderceptor. It features a dark green background with a pixelated white and grey spaceship flying from the left towards the right. The word "THUNDERCEPTOR" is written in large, bold, orange letters across the bottom half of the screen.

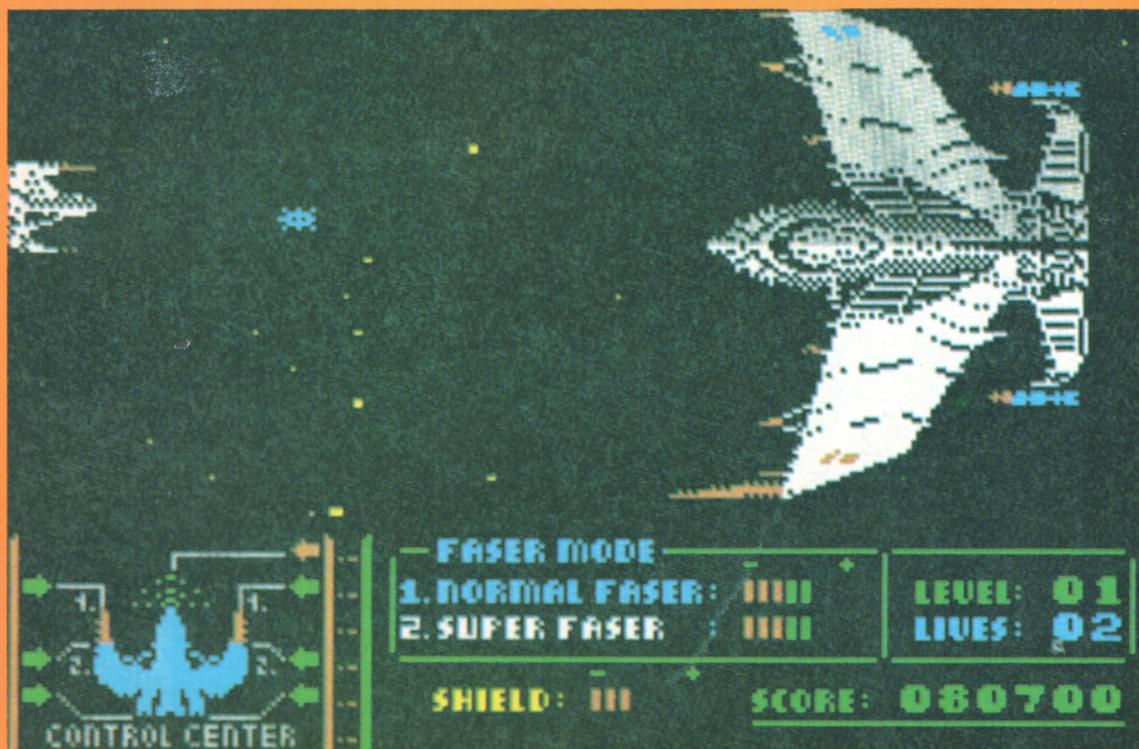
# THUNDERCEPTOR

Thunderceptor non è altro che un semplice gioco di spari. Nonostante vi siano molti elementi strategici, non vi è nulla che scoraggi i giocatori accaniti. In effetti è assai simile a Side Wize della Firebird, sebbene i folleti siano più veloci e i movimenti prevedibili.

Una volta che il gioco ha terminato di caricare, appare sullo schermo un menù dall'aspetto complicato, ma non agustiatevi: tutto è molto semplice. Passate velocemente attraverso

so l'Archivio di Servizio (Record Service), dove siete informati sulle vostre precedenti prestazioni e sono raccolte le medaglie da voi vinte, e scegliete come fortificare la vostra navicella. Voi ottenete solo una certa quantità di energia, che dovete a vostra scelta distribuire tra gli schudi, il vostro fasore normale, il vostro fasore superveloce. In tal modo avete un'idea generale del gioco.

Una volta che vi siete ambientati e siete en-





trati nel vivo del gioco, vi rendete conto che Thunderceptor è un bel programma. La vostra navicella si muove sullo schermo ad elevata velocità: tutto ciò che dovete fare è muovere leggermente la leva di comando e voi sfrecciate rombando nello spazio. Per tutto il tempo che siete nello spazio, piccole stelle si muovono a destra e sinistra, dando una certa impressione di profondità. Ogni volta che mutate la posizione verticale, la vostra navicella ruo-

ta da una parte e dall'altra prima di stabilizzarsi, dopo che la direzione si è regolarizzata. Non c'è molto tempo da perdere ad ammirare i grafici, in quanto ci sono aerei nemici in vista, i quali volano alla stessa vostra velocità e lanciano dei colpi laser nella vostra direzione. Dopo aver sparato una serie di colpi (essi vengono verso di voi in coppia), vi trovate ad affrontare una tempesta di oggetti rosa, apparentemente sembrano delle meteoriti.

Ben presto vi scontrate contro delle grandi navicelle spaziali. Queste sono dotate di schiere di caccia più piccoli che volano sopra il convoglio come protezione. Voi dovete distruggere i caccia ed eliminare con il superlaser le grandi navicelle.

Alla fine di ogni livello ritornate al menù principale e scegliete tra le varie opzioni, tra cui quella di esaminare il vostro archivio, di armare la navicella o di imbarcarvi per il giro successivo. A questo punto voi potete anche salvare il vostro schieramento.

Thunderceptor, al di là di tutte le trappole, è senza dubbio un gioco spaziale di alto valore. Non c'è nulla di errato in questo gioco, tuttavia se voi siete alla ricerca di un'idea originale, non la troverete in Thunderceptor.



# KNIGHT



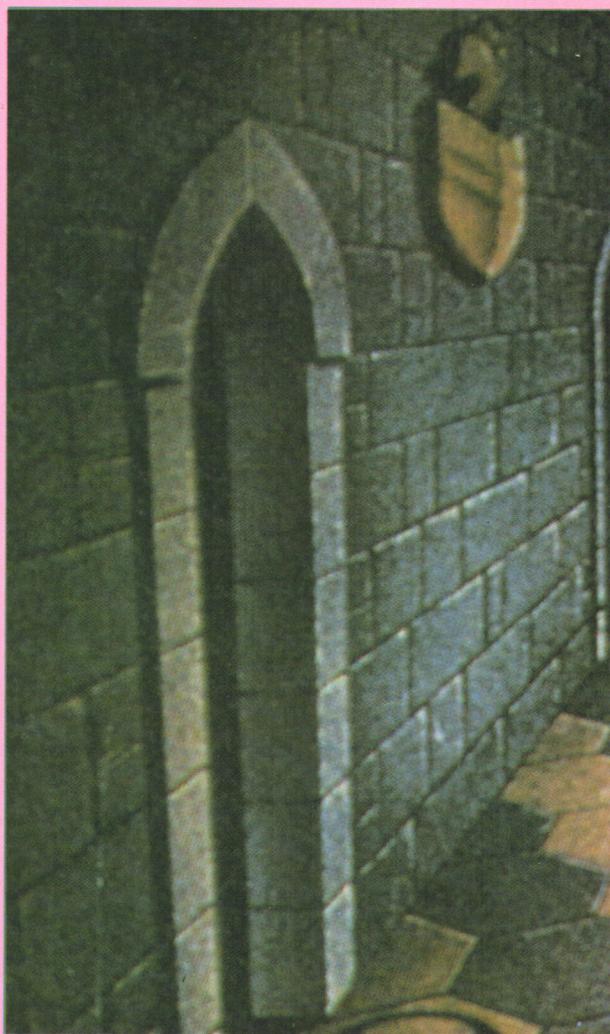
Knightmare è un'avventura nel vero senso della parola. Voi controllate il cavaliere, lo guidate nei vari stadi di un mondo spaventoso e risolvete diversi problemi. È difficile dare un'idea del gioco e delle sensazioni che suscita, se lo si paragona ai giochi precedenti, poiché è molto originale. Anche qui tuttavia vi sono elementi presi da altri giochi, quali Fairlight e persino da Valhalla.

Durante il gioco vi imatterete in situazioni che non si possono risolvere facilmente: in queste occasioni voi potete chiedere assistenza. Alla sommità dell'area di gioco appaiono due oracoli, che guardano sotto dove ha luogo la scena. Entrambi vi danno consigli sul modo in cui si dovrebbe svolgere l'azione seguente. Un oracolo è buono, l'altro malvagio, ma sfortunatamente l'oracolo buono è contento di consigliarvi di intraprendere un lungo periodo di inattività e di non andare in nessun luogo, mentre l'oracolo cattivo tenterà di uccidervi. E allora cosa bisogna fare? Voi dovrete adottare una corretta tattica, tentando di mettere a frutto i consigli di entrambi.

Quanto allo schermo Knightmare è meraviglioso: lo schermo si dispiega come un libro, mentre le azioni hanno luogo sulle pagine. Muovetevi da un luogo all'altro e la pagina scorrerà in modo realistico, spostandosi su una nuova scena. Le stanze sono dipinte con un solo colore, nella forma semi-3D.

I grafici dei personaggi sono ben tratteggiati e si muovono sullo schermo velocemente e senza confusione. Sia durante il movimento che il combattimento, voi usate un input a due parole per la manipolazione degli oggetti e per azioni simili. Non vi è bisogno di battere a macchina poiché voi usate un sistema che Electric Dreams chiama "congegni di parole". Quando si osserva tale sistema, non suscita particolari impressioni, ma è interessante il modo in cui funziona. Se si tocca un tasto, appare sullo schermo in alto una parola, che general-

mente corrisponde ad una azione. Se a voi va bene questa parola, potete sceglierla e verrà sostituita da un'altra. Vi potete muovere tra le parole, toccando i tasti. In questo congegno è apprezzabile il fatto che, dopo che avete scelto una parola, le seguenti saranno inerenti



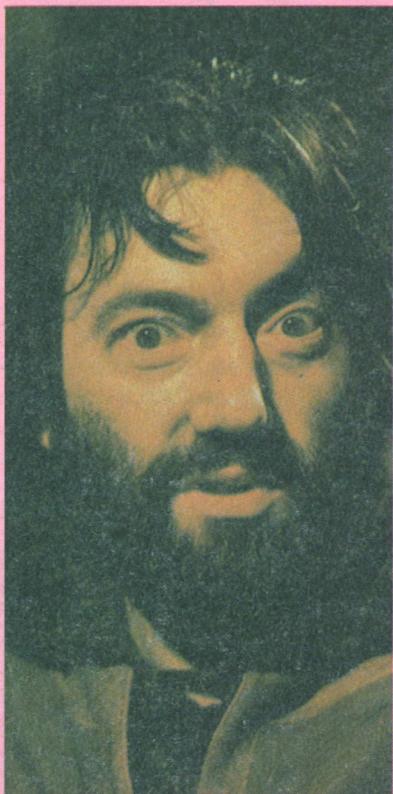


# MARTE

alla prima da voi scelta: se ad esempio scegliete **APRIRE**, la serie seguente di parole comprenderà oggetti che potete tentare di aprire. Questo vi risparmia una grande perdita di tempo, che ci tornerà utile nell'ultimo trasferimento.

Il vostro quoziente di resistenza è rappresentato da una candela sul lato destro dello schermo: più la candela brucia, più voi siete stanchi. I puzzle che si incontrano sono di varia natura: vi sono creature vecchie e malvagie che emergono dal nulla e vi fanno degli indovinelli





sotto la minaccia di morte al primo tentativo di una risposta sbagliata e vi sono problemi visivi nella zona "scoprite la differenza". Se fallirete, tutto il male si libererà e un'arpia verrà verso di voi proveniente da un qualsiasi angolo.

Tra gli oggetti più utili che troverete vi sono gli scrolls, che vi danno delle parole magiche. Alcune sono molto utili: la parola TORCIA illuminerà una zona scura. Altre sono negative: ad esempio il ROSPO trasformerà tutto ciò che si trova nella camera in un'innocua rana.

Potete anche rischiare qualche volta con le parole magiche, scegliendo la parola METAMORFOSI, che trasformerà il vostro assalitore più vicino in un'altra bestia. Questo si rivela utile se siete impreparati ad affrontare un mostro: esso verrà trasformato in un nemico più forte contro il quale possedete l'arma appropriata.

Il gioco è diviso in due parti: la prima è formata da sotterranei simili a prigioni: se riuscite a combattere e a raggiungere la sezione successiva, vi troverete in una zona boschiva.

Nonostante Nightmare non abbia uno scopo ben preciso all'inizio, se non quello di ottene-

re il maggior numero possibile di punti, presto siete coinvolti in alcuni intrecci, che ricorrono nel corso del gioco.

Senza svelare troppo, voi potete aspettarvi una classica sfida che coinvolge una donna, un rettile ed un uomo ricco e vecchio. La casa produttrice Electric Dreams ha ottenuto una straordinaria licenza ed ha prodotto un gioco eccellente.

**Cr. ba.**

### CENNI E SUGGERIMENTI

— Chiedete consiglio all'oracolo ed al guardiano della prigione, quando ne avete l'opportunità. Vi danno sempre delle indicazioni.

— Tracciate una mappa dei luoghi: alcuni di essi sono identici ed il loro scopo è quello di confondervi.

— Fate esperimenti con le parole magiche: esse possono avere effetti improvvisi.

— Siate padroni della situazione.

— Prendete tempo per esaminare ciò che vedete, e non date tutto per scontato.

— Gli indovinelli sono domande di cultura, cercate di procurarvi un compagno che sappia molte cose.

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

# PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

# MSX

10

# 10

PROGRAM  
MSX

RITAGLIA  
LUNGO  
IL BORDO  
SEGNATO  
IN NERO  
E PIEGA  
SEGUENDO  
IL TRATTEGGIO  
INDICATO

LATO A / MSX

- 1 MAKE A PIZZA
- 2 AIR RAID
- 3 FROG

COUNTER

LATO B / MSX

- 4 WOW COCCO
- 5 KRIOX
- 6 BLACK DEATH
- 7 NINJA

COUNTER

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_

CITTA \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME